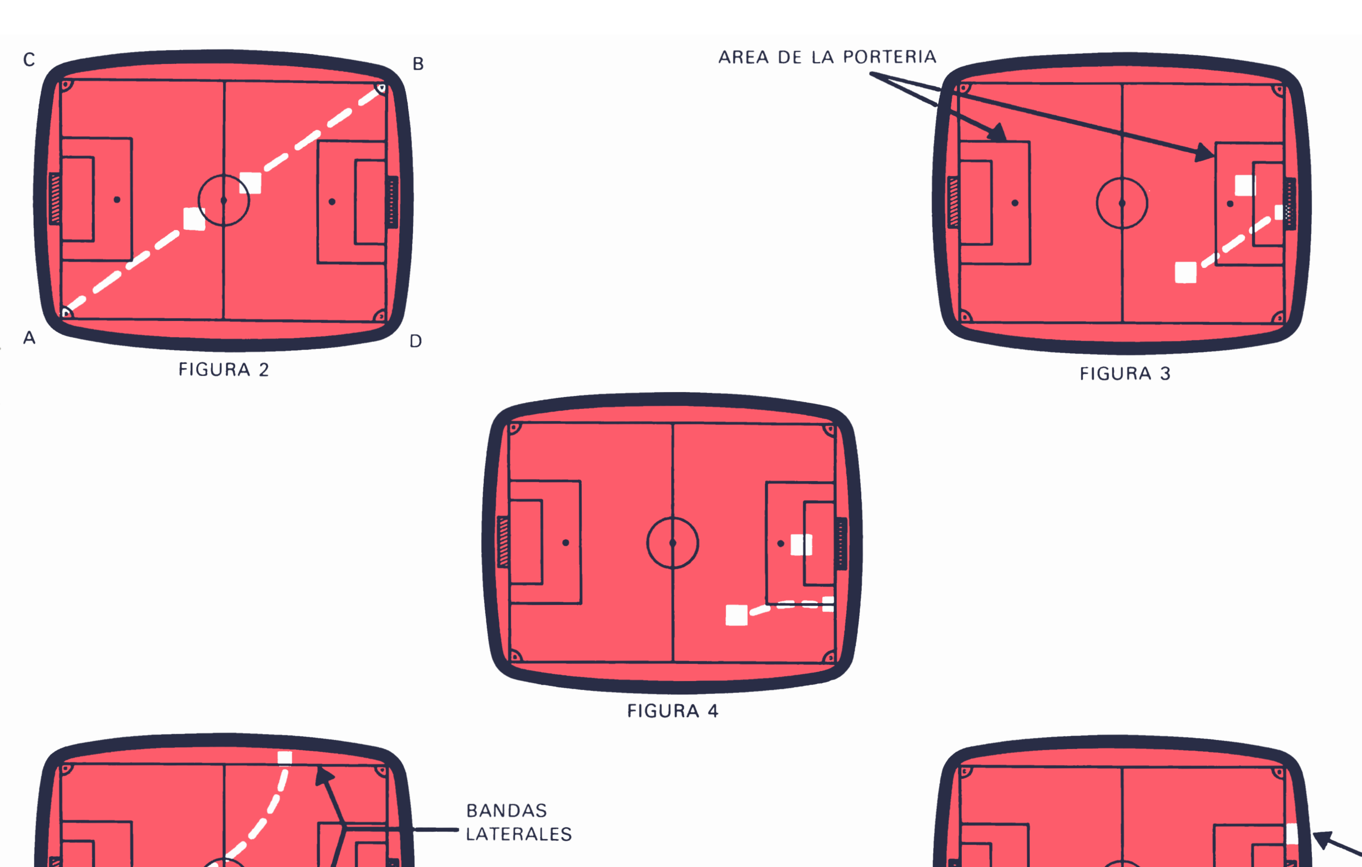


FIGURA 2

FIGURA 3

FIGURA 4

FIGURA 5

FIGURA 6

FALTA GRAVE

Cuando la proximidad entre los dos jugadores es excesiva, estando el balón entre ambos, se pierde el rebote del mismo, quedando la pelota libre; tal situación es considerada falta y se aplica al jugador que ha forzado la irregularidad. Para la aplicación del castigo se situarán los dos contendientes en la posición del área central, como al iniciar el partido, y con la pelota en rebote permanente. A la voz de «YA» dada por el jugador que no cometió la falta, el contrario deberá efectuar un recorrido diagonal hasta alcanzar cualquier posición de sus defensas (círculos 2 y 3) y seguir rápidamente hacia su portería para intentar devolver el balón. En este tiro por falta del contrario, no es necesario que el jugador cruce la línea divisoria del campo, ni la pelota pase forzosamente sobre algún círculo de su propio equipo, para que sea gol.

* * *

DURACION DEL PARTIDO

La duración del partido puede determinarse por tiempo (10 20 minutos) o por tanteo (estableciendo un tope previo de goles) siendo el ganador el que haya marcado mayor cantidad de goles a su contrario en el tiempo establecido, o llegue antes al número de goles fijado con anterioridad. El tanteo se irá registrando en el marcador

Fuera de banda

Cuando la pelota sale fuera del terreno de juego por los laterales de las porterías (figura 4) el jugador contrario se sitúa sobre su círculo 5 (círculo central), a la espera de que el balón supere la línea media del campo.

Fuera de banda lateral

Si la pelota sale fuera del terreno de juego por los laterales superior o inferior se considerará falta (figura 5)

Para seguir el juego, deberán situarse los jugadores sobre la parte posterior de sus respectivos jugadores numerados 8 y 10, del lado en que se fue el balón, estableciendo entre ambos el rebote permanente, hasta que el jugador que no incurrió en falta dice «YA», haciendo retirar al jugador contrario hasta el círculo más próximo de su propio color (n.° 2 o 3) manteniendo la pelota en juego entre ambas posiciones. Una vez logrado el primer rebote ocupando la nueva posición, prosigue el juego.

Córner (saque de esquina)

Cuando un jugador sale «totalmente» del terreno de juego por la banda correspondiente a su portería, se considerará «CORNER» (figura 6)

El saque de esquina o «CORNER» se aplicará en la forma siguiente: Ambos jugadores deben situarse en las posiciones 7 y 3, o en las 11 y 2, según el lado por donde salió el jugador que incurrió en falta, estableciendo rebote entre ellos. A la voz de «YA», dada por el contendiente que disparará a puerta, el contrario iniciará una rápida escapada para interceptar el balón pero tocando previamente la zona de «CORNER» (ángulo del terreno de juego) más próxima.

Penalty

Si se pierde el rebote por proximidad de los jugadores, estando uno de ellos dentro del área de portería (rectángulo mayor) se aplicará el máximo castigo, o sea, «penalty», al equipo del lado del terreno en que ha tenido lugar la falta.
Para el tiro de «penalty» se colocarán ambos jugadores sobre los círculos 1 y 9 respectivamente, manteniendo la pelota en rebote entre ambos. A la voz de «YA» dada por el jugador que tira a puerta, desviará la trayectoria del balón intentando pasarla entre el jugador situado sobre el círculo n.° 1 y los extremos o postes de la portería.
El jugador que protege su puerta no debe moverse cuando es tiro de «penalty». Si la pelota pasa, es GOL. Si rebota en el portero, el atacante deberá retirarse rápidamente hasta su propio campo antes de un nuevo rebote, prosiguiendo el juego con normalidad. Si sale por el lateral o el poste de la portería, se considerará el mismo caso indicado para «fuera de banda».